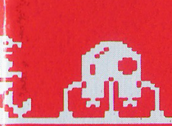
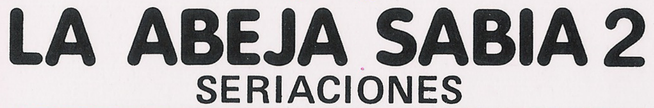


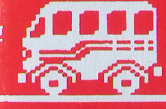
LA ABEJA SABIA 2

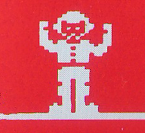
SERIACIONES

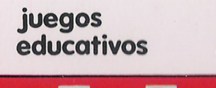









juegos educativos

ANAYA

a partir de 4 años



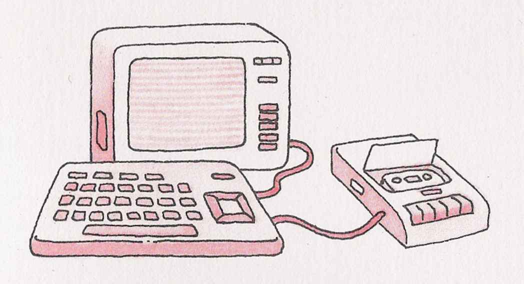




SONY®

MSX

MATERIAL NECESARIO



- Monitor o TV color.
- Ordenador MSX mínimo 32 k de memoria de usuario
- Lector de casetes.
- Mando de juegos (joystick) opcional.

CONEXION Y PUESTA EN MARCHA

- Conecte su equipo y enciéndalo según se le indique en el "manual de usuario".
- Ponga el volumen del casete a 3/4 del máximo. Si dispone de control de tono sitúelo en el tope de agudos.
- Coloque la cinta del programa en el casete y rebobínela.
- Teclee: LOAD "CAS:", R
- Pulse la tecla **RETURN** y a continuación la tecla **PLAY** de su casete.

El programa empezará a cargarse. Espere unos instantes y siga las instrucciones que se le indiquen.

ADVERTENCIAS

- Si su casete dispone de control remoto (Remote), conecte la clavija correspondiente. Una vez puesta en marcha su casete mediante la tecla **PLAY** este control se encarga de detener y arrancar automáticamente su casete.
- Si en la carga del programa surge algún problema compruebe el nivel de volumen de su casete, e inténtelo de nuevo. Recuerde que dispone de una versión del programa por ambas caras de la cinta o casete.

CONTENIDO

Diseño Pedagógico: Lillian Batlle

 - Madrid: Iriarte, 4 - Depósito Legal: M. 24.505 - 1986
ISBN: 84-207-2733-4 - Printed in Spain - Imprime: Josmar, S. A. - Artesanía, 17 - Polígono Industrial de Coslada (Madrid).

INTRODUCCION

"JUEGO, PIENSO Y APRENDO" es una serie de programas de ordenador dirigidos a niños de 4 años en adelante.

Con ellos se pretende que los niños, al mismo tiempo que juegan con el ordenador, adquieran nuevos conocimientos y desarrollen su lenguaje.

No se trata de que el niño permanezca sentado pasivamente frente a una máquina que le da cosas hechas, sino todo lo contrario: va a participar activamente en el juego, al mismo tiempo que aprende y se acostumbra a manejar el ordenador.

En estos programas se presentan actividades graduadas por dificultad con el fin de lograr en el niño un aprendizaje progresivo. De este modo, los conocimientos que ya posee los va aplicando y le sirven como soporte para la adquisición de otros nuevos.

Aunque la serie "JUEGO, PIENSO Y APRENDO" ha sido creada para niños de 4 a 6 años, algunos juegos podrán ser utilizados por niños de 3 años, así como por aquellos que, superando los 6 años, presenten ciertos problemas de desarrollo o de aprendizaje.

Cada caja de la serie "JUEGO, PIENSO Y APRENDO" contiene un casete en el que se suceden juegos educativos alternados con otros juegos de entretenimiento que servirán de relajación previa a la actividad siguiente.

El contenido de este casete pretende desarrollar *la capacidad de experimentación* por medio de juegos de *seriaciones* de diferentes tipos.

El juego educativo se desarrolla de la siguiente manera: en primer lugar, se propone la actividad. Una vez resuelta, el niño recibe indicaciones visuales y musicales que le informan de un acierto o error. En caso de error, tendrá ocasión de intentarlo de nuevo, y así sucesivamente hasta lograr el acierto. Finalizado con éxito el juego educativo, el niño accede a otro de entretenimiento y, una vez terminado, se le presenta la resolución de otra actividad.

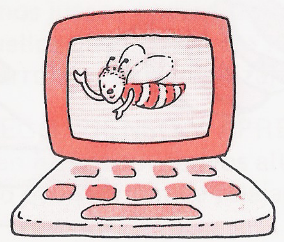


Observaciones

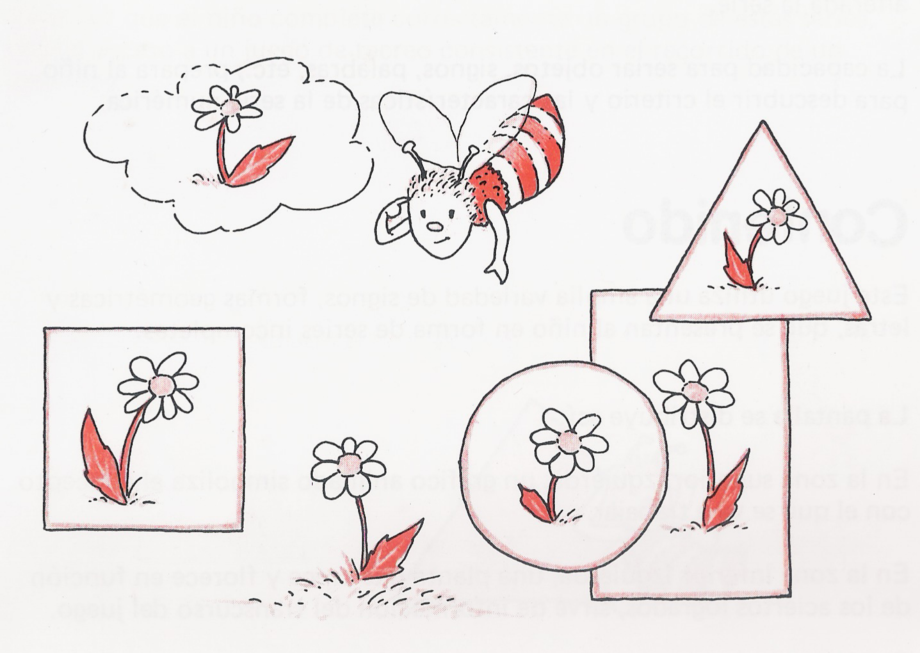
- En los casos en los que el motivo del juego lo permite se ha procurado que los desplazamientos de los objetos o la presentación de éstos, en pantalla, se realice de izquierda a derecha. Con ello el niño ejercita el barrido ocular de izquierda a derecha, hábito imprescindible para el aprendizaje de la lectura y de la escritura.

- Los objetos que se presentan en estos juegos corresponden a dos tipos: unos son muy propios del entorno próximo al niño preescolar (familia, circo, juegos, alimentos, etc.) y otros pertenecen al mundo de las exploraciones espaciales y científicas, por el cual sienten una enorme inclinación, dado que representa para ellos algo semejante al mundo de la magia y de la fantasía.

- Para ofrecer al niño un material más completo y atractivo, todos los juegos se acompañan de sonidos y temas o sintonías musicales que tienen, además, una gran utilidad didáctica: el niño descubre un mensaje por medio de esos sonidos, es decir, se acostumbra a realizar asociaciones entre un significante y un significado, capacidad imprescindible para lograr el futuro aprendizaje de la lecto-escritura.



SERIACIONES



Objetivos

Con este juego se desarrolla en el niño la capacidad para descubrir el criterio que preside una seriación dada y aplicarlo sin que se vea alterada la serie.

La capacidad para seriar objetos, signos, palabras, etc., prepara al niño para descubrir el criterio y las características de la serie numérica.

Contenido

Este juego utiliza una amplia variedad de signos, formas geométricas y letras, que se presentan al niño en forma de series incompletas.

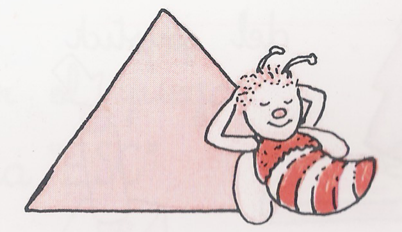
La pantalla se distribuye así:

En la zona superior izquierda, un gráfico animado simboliza el concepto con el que se va a trabajar.

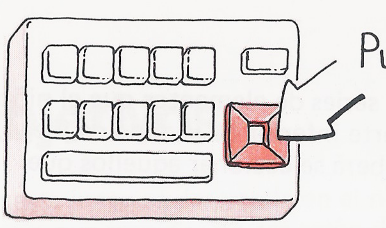
En la zona inferior izquierda, una planta que crece y florece en función de los aciertos logrados, sirve de información del transcurso del juego.

En la zona de juego, se van presentando series de elementos que el niño debe completar. Para ello tiene, en la parte inferior de la zona de juego, un conjunto de elementos de los que deberá seleccionar aquellos que considere correctos.

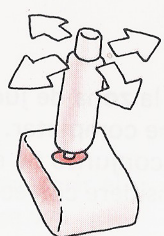
Cada vez que el niño complete correctamente un grupo de estas series, tendrá acceso a un juego de recreo consistente en el recorrido de un *laberinto.*



APRENDE A JUGAR



Pulsa o mueve el joystick y ...



...ME DESPLAZO

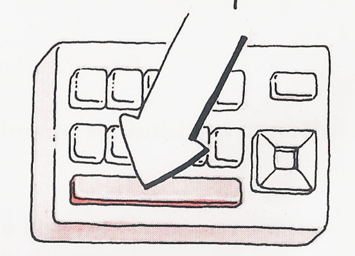




Para "COGER" o "SOLTAR" pulsar la barra de espacios

o el botón del joystick



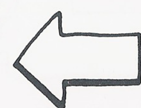




Muevo las alas
cuando aciertas

y me caigo
cuando fallas





PUNTUACION

Para empezar el juego
pulsa la tecla "ESC"



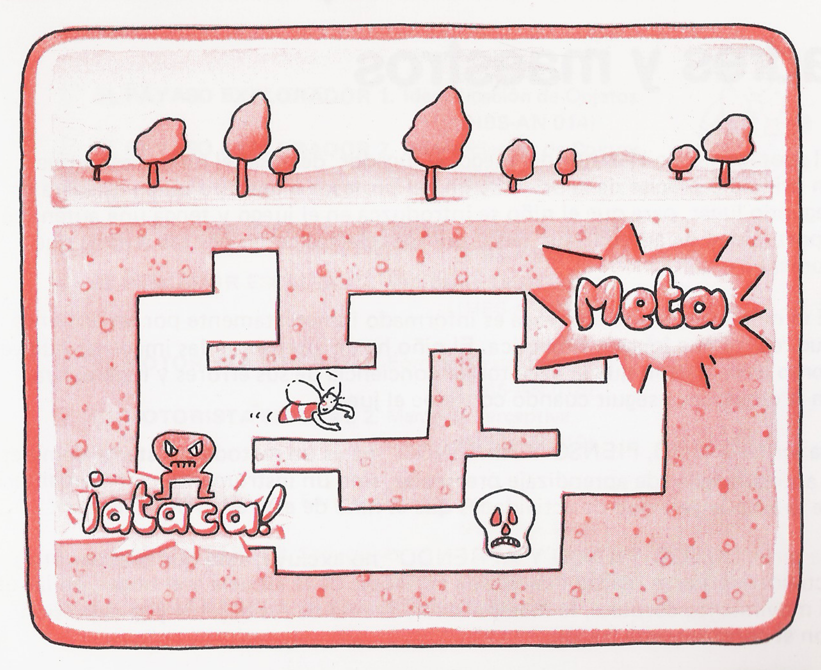
JUEGO RECREATIVO

Los juegos educativos que protagoniza la *abeja sabia* se alternan con los de laberintos, graduados según su dificultad. Dicha dificultad es debida a la complejidad del laberinto y a los personajes que impiden llegar a la meta.

En cada laberinto se dispone de dos oportunidades para su consecución.

La *abeja sabia* se enfrentará a encrucijadas de caminos entre los que selecciona el que la conduce hasta la meta.

Estos laberintos se resuelven por medio de las teclas de orientación o el mando de juego.



Pulsa las teclas del cursor o mueve el mando del joystick para DESPLAZARTE en todas las direcciones.

Recomendaciones para padres y maestros

- El protagonista o ejecutor del juego, el jugador, debe ser el niño, pese a que en principio precise de la orientación del profesor o maestro quien quedará en segundo lugar, para que el niño se introduzca en el juego y tenga una auténtica oportunidad de aprendizaje, tanto por los aciertos como por los errores que cometa.

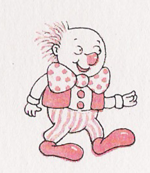
- Si el niño acierta o se equivoca es informado inmediatamente por las acciones que realiza una imagen simbólica. El niño ha de interpretar las imágenes que ve como información que le hace tomar conciencia de sus errores y repercutirá en la conducta a seguir cuando continúe el juego.

- La serie "JUEGO, PIENSO Y APRENDO" no es un método o sistema completo y autosuficiente de aprendizaje preescolar, sino un instrumento complementario de la amplia variedad de actividades que el niño de esta edad debe realizar.

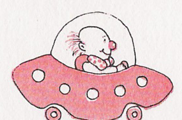
- La serie "JUEGO, PIENSO Y APRENDO" no excluye, sino que precisa, otras actividades que se realizan en la vida cotidiana de la escuela y el hogar, en las que el movimiento corporal, la manipulación directa de los objetos y la expresión son el constituyente básico.

- La realización del juego educativo en la serie "JUEGO, PIENSO Y APRENDO" exige al niño cierto grado de interés y de atención. Lo que se pretende es desarrollar ese interés y esa atención, no desgastarlos con el cansancio que se produciría por la sucesión excesiva de actividades. Para evitarlo se han distribuido alternadamente las actividades de aprendizaje con las de entretenimiento.

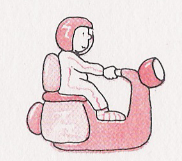
COLECCION "JUEGO, PIENSO Y APRENDO"



1. **EL PAYASO EXPLORADOR 1.** Identificación de Objetos (HBS-AN 014)
2. **EL PAYASO EXPLORADOR 2.** Diferenciación de Colores (HBS-AN 015)



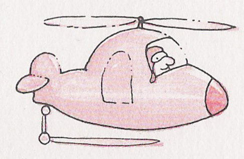
3. **EL PESCADOR ESPACIAL 1.** Grande - Mediano - Pequeño (HBS-AN 016)
4. **EL PESCADOR ESPACIAL 2.** Alto Bajo - Largo Corto (HBS-AN 017)



5. **EL MOTORISTA SIDERAL 1.** Formación de conjuntos (HBS-AN 018)
6. **EL MOTORISTA SIDERAL 2.** Memoria Perceptiva (HBS-AN 019)



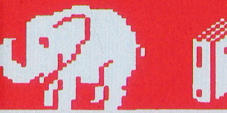
7. **LA ABEJA SABIA 1.** Formas Geométricas (HBS-AN 020)
8. **LA ABEJA SABIA 2.** Seriaciones (HBS-AN 021)
9. **LA ABEJA SABIA 3.** Análisis de Forma y Color (HBS-AN 022)

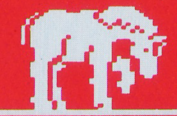
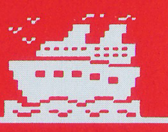


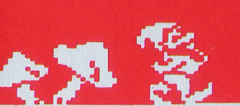
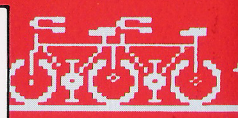
10. **MISION RESCATE 1.** Juegos de Asociación (HBS-AN 023)
11. **MISION RESCATE 2.** Secuencias Temporales (HBS-AN 024)



12. **EL MAGO VOLADOR 1.** Identificación de números (HBS-AN 025)
13. **EL MAGO VOLADOR 2.** Números y Cantidades (HBS-AN-026)



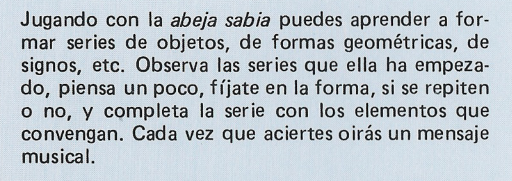



LA ABEJA SABIA 2

Para niños de 4 años en adelante



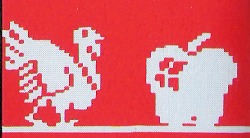
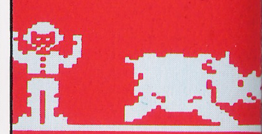
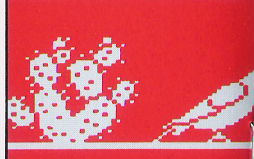
SERIACIONES

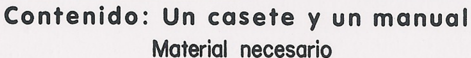


La *abeja sabia* es capaz de hacer toda clase de series. Con bolas de polen forma collares: una bola grande, dos pequeñas... Con flores hace guirnaldas para las verbenas: una amapola, dos margaritas... Con números, con letras; con todo.

Jugando con la *abeja sabia* puedes aprender a formar series de objetos, de formas geométricas, de signos, etc. Observa las series que ella ha empezado, piensa un poco, fíjate en la forma, si se repiten o no, y completa la serie con los elementos que convengan. Cada vez que aciertes oirás un mensaje musical.

Y si quieres descansar pídele a la *abeja sabia* uno de sus laberintos. A medida que los vayas realizando saldrán otros más difíciles. Cada vez encontrarás más obstáculo. ¡Inténtalo si te atreves!

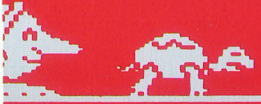




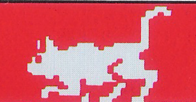
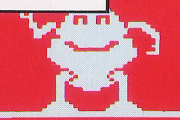


Contenido: Un casete y un manual

Material necesario

- Ordenador MSX 64 K
- Lectora de casetes
- Monitor o TV color
- Mando de juegos (opcional)


HBS-AN 021